

## Menübeschreibungen



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling, Benjamin Schütte

Diese PDF wurde für die Verwendung von Screenreader-Software optimiert. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden. Registrierte Lizenznehmer des Produktes dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>™</sup> oder <sup>®</sup> Marken der entsprechenden Firmen. Windows 7 ist eine eingetragene Marke oder eine Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh und Power Macintosh sind eingetragene Marken. MP3SURROUND und das MP3SURROUND-Logo sind eingetragene Marken von Thomson SA in den USA und anderen Ländern, die in Lizenz von Thomson Licensing SAS verwendet werden.

Stand: 31. März 2011

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2011.

Alle Rechte vorbehalten.

## **Menübeschreibungen**

## Einleitung

Im vorliegenden Dokument finden Sie eine kurze Beschreibung aller Menüoptionen der Hauptmenüs in Cubase Elements, Cubase AI und Cubase LE. Detaillierte Erläuterungen der Funktionen und Informationen zu ihrer Verwendung finden Sie in den entsprechenden Abschnitten im Benutzerhandbuch.

## Cubase-Menü (nur Mac OS X)

### Über Cubase

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Fenster mit Informationen wie der Versionsnummer von Cubase angezeigt.

### Programmeinstellungen...

Der Programmeinstellungen-Dialog enthält mehrere Seiten mit Einstellungen und Optionen, die sich auf das allgemeine Programmverhalten auswirken. Über die Liste auf der linken Seite können Sie zwischen den Seiten wechseln. Wenn Sie Einstellungen auf einer Seite ausführen, den Dialog aber nicht schließen möchten, klicken Sie auf »Übernehmen«.

Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen auf der geöffneten Seite zu erhalten.

### Beenden

Mit diesem Befehl beenden Sie das Programm. Wenn das geöffnete Projekt nicht gespeicherte Änderungen enthält, können Sie diese entweder beibehalten oder die Änderungen verwerfen.

## Datei-Menü

### Neues Projekt...

Mit diesem Befehl öffnen Sie den Projekt-Assistenten, mit dem Sie ein neues Projekt erstellen können. Dieses kann leer sein oder auf einer Vorlage basieren. In den Vorlagen sind bestimmte Projekteinstellungen bereits vorgenommen worden, um das Einrichten des Projekts zu beschleunigen. Im Projekt-Assistenten können Sie außerdem auf andere auf Ihrem Computer gespeicherte Projekte zugreifen oder ein Projekt aus einer Liste der zuletzt geöffneten Projekte auswählen.

### Öffnen...

Dieser Befehl öffnet einen Dateiauswahldialog, über den Sie gespeicherte Projektdateien finden und öffnen können. Cubase-Projektdateien haben die Dateinamenerweiterung ».cpr«. Sie können mehrere Projekte gleichzeitig öffnen, allerdings ist immer nur eines davon aktiv. Das aktive Projekt ist daran erkennbar, dass der Schalter »Projekt aktivieren« in der linken oberen Ecke des Projekt-Fensters eingeschaltet ist.

### Schließen

Diese Option schließt das aktive Fenster. Wenn es sich dabei um ein Projekt-Fenster handelt, wird das entsprechende Projekt geschlossen.

### Speichern

Diese Option speichert das Projekt mit allen Änderungen, die Sie seit dem letzten Speichern vorgenommen haben. Der Speichern-Befehl speichert das Projekt immer unter dem derzeitigen Namen und im aktuellen Projektordner.

### Speichern unter...

Mit diesem Befehl können Sie ein Projekt unter einem neuen Namen in einem neuen Projektordner speichern.

### Backup des Projekts erstellen...

Mit dieser Option können Sie ein Projekt in einem neuen, leeren Ordner speichern. Sie bietet außerdem zusätzliche Sicherungsfunktionen.

Wenn Sie eine Backup-Version eines Projekts erzeugen, werden alle Projektdateien entsprechend den eingestellten Optionen im neuen Projektordner abgelegt. Der Inhalt des ursprünglichen Projektordners wird nicht verändert. Wenn Sie ganz sicher sind, dass Sie die unbenutzten Dateien und/oder die Videodateien des ursprünglichen Projekts nicht mehr benötigen, können Sie diese vom Backup ausnehmen.

## Als Vorlage speichern...

Sie können ein Projekt jederzeit als Vorlage speichern. Wenn Sie ein neues Projekt erzeugen, wird ein Dialog mit den verfügbaren Vorlagen angezeigt, so dass Sie die Einstellungen einer Vorlage als Grundlage für das neue Projekt verwenden können.

Eine Vorlage enthält sämtliche Einstellungen des ursprünglichen Projekts sowie die dazugehörigen Clips und Events.

## Letzte Version

Mit diesem Befehl stellen Sie die zuletzt gespeicherte Version des aktiven Projekts wieder her. Wenn Sie seit dem letzten Speichervorgang neue Audiodateien aufgenommen haben, werden Sie aufgefordert, diese entweder zu speichern oder zu verwerfen.

## Seite einrichten...

Dieser Befehl öffnet den Dialog »Seite einrichten«, in dem Sie Einstellungen für das Drucken einer Partitur (Papiergröße usw.) vornehmen können. Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn der Noten-Editor geöffnet ist.

## Drucken...

Dieser Befehl öffnet den Drucken-Dialog, in dem Sie die zu druckenden Seiten, die Anzahl der zu druckenden Exemplare usw. einstellen können. Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn der Noten-Editor geöffnet ist.

## Importieren

Option	Beschreibung
Audiodatei...	Mit dieser Option können Sie Audiodateien direkt in ein Projekt importieren. Die importierte Datei wird am Positionszeiger auf der ausgewählten Spur eingefügt.
Audio-CD...	Diese Option öffnet den Dialog »Audio-CD importieren«, über den Sie Audiodaten von einer CD importieren können. Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen zu den Optionen zu erhalten.
Videodatei...	Diese Option öffnet einen Dialog, über den Sie eine Videodatei in eine Videospur importieren können. Sie müssen die Videospur vor dem Import nicht erstellen, da sie automatisch erzeugt wird. Die importierte Videodatei wird am Positionszeiger eingefügt.

Option	Beschreibung
Audio aus Videodatei...	Mit diesem Befehl können Sie Audiomaterial aus einer Videodatei extrahieren. Das Audiomaterial der ausgewählten Videodatei wird extrahiert, in eine Wave-Datei umgewandelt und im Audio-Ordner des Projekts gespeichert.
MIDI-Datei...	Mit diesem Befehl können Sie Standard-MIDI-Dateien der Typen »0« (alle Daten auf einer Spur) und »1« (Daten auf mehreren Spuren) importieren. Beim Import können Sie angeben, ob die Daten in das aktive oder in ein neues Projekt importiert werden sollen.

## Exportieren

Option	Beschreibung
MIDI-Datei...	Mit diesem Befehl können Sie Ihre MIDI-Daten als Standard-MIDI-Dateien exportieren.
MIDI-Loop...	Mit diesem Befehl können Sie MIDI-Loops (Dateinamenerweiterung »midiloop«) in Cubase exportieren. MIDI-Loops enthalten neben den MIDI-Part-Informationen alle Einstellungen, die in Instrumentenspur-Presets gespeichert sind.
Audio-Mixdown...	Mit diesem Befehl können Sie einen Ausgangsbuss zusammenmischen und exportieren. Die hieraus resultierenden Mix-Dateien werden mit den dazugehörigen Effekten, Automationsdaten, EQ-Einstellungen usw. auf der Festplatte gespeichert, wobei verschiedene Dateiformate möglich sind.
Notizen...	Mit diesem Befehl können Sie Ihre Notizen als Textdatei exportieren. Während des Exportierens öffnet sich automatisch ein externer Text-Editor.

## Audio in Videodatei ersetzen...

Mit diesem Befehl können Sie Audiomaterial in eine Videodatei einfügen. Wenn die Videodatei bereits eine Audiospur enthält, wird diese durch das eingefügte Audiomaterial ersetzt.

## Aufräumen... (nur Cubase Elements)

Mit diesem Befehl können Sie Speicherplatz sparen, indem Sie nicht verwendete Audiodateien in den Projektordnern auf Ihrer Festplatte suchen und ggf. löschen.

## Programmeinstellungen...

⇒ Unter Mac OS X finden Sie die Programmeinstellungen im Cubase-Menü.

Der Programmeinstellungen-Dialog enthält mehrere Seiten mit Einstellungen und Optionen, die sich auf das allgemeine Programmverhalten auswirken. Über die Liste auf der linken Seite können Sie zwischen den Seiten wechseln. Wenn Sie Einstellungen auf einer Seite ausführen, den Dialog aber nicht schließen möchten, klicken Sie auf »Übernehmen«.

Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen auf der geöffneten Seite zu erhalten.

## Tastaturbefehle...

Mit Hilfe des Tastaturbefehle-Diialogs können Sie Tastaturbefehle für beinahe jede Funktion von Cubase einrichten bzw. ändern. Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen des Dialogs zu erhalten.

## Projekte

Diese Option öffnet eine Liste der Projekte, an denen Sie zuletzt gearbeitet haben. Das zuletzt bearbeitete Projekt steht an erster Stelle.

## Beenden

⇒ Unter Mac OS X finden Sie diesen Menüpunkt im Cubase-Menü.

Dieser Befehl schließt das Programm. Wenn das geöffnete Projekt ungespeicherte Änderungen enthält, können Sie diese entweder beibehalten oder die Änderungen verwerfen.

# Bearbeiten-Menü

## Rückgängig/Wiederherstellen

Cubase bietet eine umfassende Funktion zum Rückgängigmachen von durchgeführten Aktionen.

- Wenn Sie die zuletzt durchgeführte Aktion rückgängig machen möchten, wählen Sie im Bearbeiten-Menü den Rückgängig-Befehl oder verwenden Sie den entsprechenden Tastaturbefehl (standardmäßig [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Z]).

Wenn Sie erneut »Rückgängig« auswählen, wird die vorletzte Aktion rückgängig gemacht usw.

- Wenn Sie die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen möchten, wählen Sie im Bearbeiten-Menü die Wiederherstellen-Option oder verwenden Sie den entsprechenden Tastaturbefehl (standardmäßig [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Umschalttaste]-[Z]).

Rückgängig gemachte Aktionen können nur wiederhergestellt werden, bis Sie die nächste Aktion durchführen (da dann die Liste der wiederherstellbaren Aktionen zurückgesetzt wird, siehe unten unter »Liste der Bearbeitungsschritte...«).

- △ Im Programmeinstellungen-Dialog können Sie auf der Allgemeines-Seite mit der entsprechenden Option die Anzahl der Aktionen einstellen, die rückgängig gemacht werden können.

## Liste der Bearbeitungsschritte...

Im Bearbeitungsschritte-Dialog werden oben im Fenster die durchgeführten Aktionen (mit der zuletzt durchgeführten Aktion ganz oben in der Liste) und unten im Fenster die rückgängig gemachten Aktionen (mit der zuletzt rückgängig gemachten Aktion ganz unten in der Liste) angezeigt. Die beiden Listen sind durch eine horizontale Linie voneinander getrennt.

Wenn Sie die Trennlinie zwischen den durchgeführten und den rückgängig gemachten Aktionen mit der Maus verschieben, können Sie mehrere Aktionen gleichzeitig rückgängig machen bzw. wiederherstellen.

## Ausschneiden/Kopieren/Einfügen

Mit diesen Befehlen im Bearbeiten-Menü können Sie ausgewählte Events (oder Auswahlbereiche) ausschneiden oder kopieren und am Positionszeiger wieder einfügen.

## Löschen

Diese Option löscht alle ausgewählten Events.

## Funktionen

Die Optionen im Funktionen-Untermenü haben die folgenden Funktionen:

Option	Beschreibung
An Ausgangsposition einfügen	Mit dieser Option können Sie ein ausgeschnittenes bzw. kopiertes Event an seiner ursprünglichen Position wieder einfügen.
Am Positionszeiger zerschneiden	Diese Option zerschneidet alle ausgewählten Events am Positionszeiger. Wenn Sie keine Events ausgewählt haben, werden alle Events auf allen Spuren, durch die der Positionszeiger verläuft, an dieser Position zerschnitten.
Loop-Bereich schneiden	Diese Option zerschneidet alle Events an den Positionen des linken und des rechten Locators.
Duplizieren	Dieser Befehl erzeugt eine Kopie des ausgewählten Events und fügt diese direkt hinter dem ursprünglichen Event ein. Wenn Sie mehrere Events ausgewählt haben, werden alle zusammen kopiert, wobei die relativen Abstände zwischen den Events erhalten bleiben.
Wiederholen...	Wenn Sie den Befehl »Wiederholen...« wählen, wird ein Dialog angezeigt, mit dem Sie eine Reihe von Kopien (eigenständige oder virtuelle) der ausgewählten Events erzeugen können. Diese Funktion ähnelt dem Duplizieren-Befehl, Sie können jedoch angeben, wie viele Kopien Sie erzeugen möchten.
Loop füllen	Mit dieser Option können Sie Kopien des ausgewählten Events erzeugen und zwischen den Locatoren einfügen. Die letzte Kopie wird automatisch so gekürzt, dass sie am rechten Locator endet.
In eigenständige Kopie umwandeln	Dieser Befehl erstellt eine neue Version eines Clips (die unabhängig vom ursprünglichen Clip bearbeitet werden kann) und fügt diese dem Pool hinzu.

## Bereich

Die Optionen im Bereich-Untermenü haben die folgenden Funktionen:

Option	Beschreibung
Alles im Loop-Bereich kopieren	Der gesamte Auswahlbereich wird kopiert.
Zeit ausschneiden	Der Auswahlbereich wird ausgeschnitten und in die Zwischenablage kopiert. Die Events rechts vom ausgeschnittenen Bereich werden verschoben, um die Lücke zu schließen.
Zeit löschen	Der Auswahlbereich wird entfernt. Die Events rechts vom ausgeschnittenen Bereich, werden verschoben, um die Lücke zu schließen.

Option	Beschreibung
Zeit einfügen	Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Anfangsposition der ersten Spur des Auswahlbereichs eingefügt. Bestehende Events werden verschoben, um Platz für die eingefügten Daten zu machen.
Zeit an Ausgangsposition einfügen	Die Daten aus der Zwischenablage werden an ihrer ursprünglichen Position eingefügt. Bestehende Events werden verschoben, um Platz für die eingefügten Daten zu machen.
Trennen	Alle Events oder Parts, die über den Auswahlbereich hinausreichen, werden an den Rändern des Auswahlbereichs zerschnitten.
Freistellen	Die Bereiche außerhalb des Auswahlbereichs werden entfernt, so dass nur Events übrig bleiben, die vollständig innerhalb oder außerhalb des Auswahlbereichs liegen.
Stille einfügen	Ein leerer Spurbereich wird am Beginn des Auswahlbereichs eingefügt. Dieser eingefügte stille Bereich ist genauso lang wie der Auswahlbereich. Events, die rechts vom Anfang des Auswahlbereichs liegen, werden nach rechts verschoben, um Platz zu machen. Events, durch die der Anfang des Auswahlbereichs verläuft, werden zerschnitten und der rechte Teil des Events wird nach rechts verschoben.

## Auswahl

Welche Optionen in diesem Untermenü enthalten sind, hängt davon ab, ob Sie das normale Event-Auswahlwerkzeug (Pfeil) oder das Auswahlbereich-Werkzeug ausgewählt haben:

### Event-Auswahl

Option	Beschreibung
Alle	Alle Events im Projekt-Fenster werden ausgewählt.
Keine	Die Auswahl aller Events wird aufgehoben.
Invertieren	Die Auswahl der ausgewählten Events wird aufgehoben und stattdessen werden alle anderen Events ausgewählt.
In Loop	Es werden alle Events ausgewählt, die teilweise oder vollständig zwischen dem linken und rechten Locator liegen.
Vom Anfang bis Positionszeiger	Es werden alle Events ausgewählt, die links vom Positionszeiger beginnen.
Vom Positionszeiger bis Ende	Es werden alle Events ausgewählt, die rechts vom Positionszeiger enden.
Gleiche Tonhöhe – alle Oktaven	Es werden alle MIDI-Noten (nur in den MIDI-Editoren) ausgewählt, die dieselbe Tonhöhe haben wie die ausgewählte Note (unabhängig von der Oktave).
Gleiche Tonhöhe – gleiche Oktave	Es werden alle MIDI-Noten (nur in den MIDI-Editoren) ausgewählt, die dieselbe Tonhöhe haben wie die ausgewählte Note (in derselben Oktave).

Option	Beschreibung
Controller im Notenbereich auswählen	Es werden alle MIDI-Controller im Bereich zwischen den ausgewählten Noten ausgewählt.
Alle auf ausgewählten Spuren	Es werden alle Events auf der ausgewählten Spur ausgewählt.
Events unter Positionszeiger	Es werden alle Events auf den ausgewählten Spuren ausgewählt, über die der Positionszeiger fährt.

## Auswahlbereich

Option	Beschreibung
Alle	Im Projekt-Fenster werden alle Spuren vom Start bis zum Ende des Projekts ausgewählt. Im Sample-Editor wird der gesamte Clip ausgewählt.
Keine	Der aktuelle Auswahlbereich wird aufgehoben.
In Loop	Der Bereich zwischen dem linken und rechten Locator wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Vom Anfang bis Positionszeiger	Der Bereich vom Anfang des Projekts bis zum Positionszeiger wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Vom Positionszeiger bis Ende	Der Bereich vom Positionszeiger bis zum Ende des Projekts wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Alle auf ausgewählten Spuren	Es werden alle Events auf der ausgewählten Spur ausgewählt.
Event auswählen	Mit dieser Option (nur im Sample-Editor verfügbar) wird das Audiomaterial im bearbeiteten Event ausgewählt.
Auswahlbeginn zum Positionszeiger	Der Beginn des Auswahlbereichs wird an den Positionszeiger verschoben.
Auswahlende zum Positionszeiger	Das Ende des Auswahlbereichs wird an den Positionszeiger verschoben.

## Quantisierung

Quantisierung ist eine Funktion, mit der aufgenommene Events auf die richtigen Positionen im Takt verschoben werden. Der Quantisierung-Befehl verschiebt alle ausgewählten Audio- oder MIDI-Events entsprechend der Einstellung des Einblendmenüs »Quantisierungs-Presets«.

## Quantisierung zurücksetzen

Dieser Befehl verschiebt Audio- oder MIDI-Events an ihre ursprüngliche Position (vor der Quantisierung). Diese Funktion ist unabhängig von der normalen Rückgängig-Funktion.

⇒ Mit dem Befehl »Quantisierung zurücksetzen« werden auch alle Längenänderungen zurückgesetzt, die Sie mit dem Schieberegler »Länge/Legato skalieren« vorgenommen haben, siehe das Kapitel »Die MIDI-Editoren« im Benutzerhandbuch.

## Quantisierungsfeld

Dieser Befehl öffnet das Quantisierungsfeld, in dem Sie verschiedene Einstellungen für die Quantisierung vornehmen können.

## Erweiterte Quantisierung

In diesem Untermenü sind die folgenden Funktionen verfügbar:

Option	Beschreibung
MIDI-Event-Längen quantisieren	Quantisiert die Länge der Noten, ohne dass dabei ihre Anfangsposition verändert wird.
MIDI-Event-Enden quantisieren	Verschiebt die Enden der MIDI-Noten auf die nächstgelegene Rasterposition entsprechend der Einstellung des Einblendmenüs »Quantisierungs-Presets«.
MIDI-Quantisierung festsetzen	Setzt die Anfangs- und Endpositionen der MIDI-Events fest. Dies ist sinnvoll, wenn Sie bereits quantisierte Noten basierend auf den neuen Positionen erneut quantisieren möchten.
Preset für Groove-Quantisierung erzeugen	Erzeugt ein Preset für die Groove-Quantisierung basierend auf einem MIDI-Part, einem in Slices aufgeteilten Audio-Part oder einem Audio-Event mit Hitpoints.

## Verschieben

In diesem Untermenü sind die folgenden Funktionen verfügbar:

Option	Beschreibung
Positionszeiger	Das ausgewählte Event wird an den Positionszeiger verschoben. Wenn Sie mehrere Events auf derselben Spur ausgewählt haben, beginnt das erste Event am Positionszeiger und alle anderen werden direkt dahinter angeordnet.
Ursprungszeit	Die ausgewählten Events werden an ihre ursprüngliche Position verschoben, d.h. die Position, an der sie aufgenommen wurden.



Option	Beschreibung
In den Vordergrund/In den Hintergrund	Die Position der ausgewählten Events wird nicht verändert, sondern sie werden in den Vordergrund bzw. in den Hintergrund gestellt. So können Sie bei überlappenden Events den Teil sichtbar machen, der verdeckt ist. Für Audio-Events ist dies besonders wichtig, da nur der sichtbare Bereich wiedergegeben wird. Wenn Sie ein verdecktes Audio-Event in den Vordergrund stellen (oder ein verdeckendes in den Hintergrund), können Sie das ganze Event bei der Wiedergabe hören. Sie können die Funktion »In den Vordergrund« auch über das Event-Kontextmenü aufrufen. Es handelt sich dabei aber nicht um dieselbe Funktion.

## Stummschalten/Stummschaltung aufheben

Mit der Stummschalten-Option können Sie ausgewählte Events stummschalten.

Mit der Option »Stummschaltung aufheben« können Sie die Stummschaltung für ein ausgewähltes stummgeschaltetes Event wieder aufheben.

## Automation folgt Events

Wenn »Automation folgt Events« eingeschaltet ist, »folgen« die Automations-Events automatisch, wenn Sie das dazugehörige Event bzw. den Part auf einer Spur verschieben. Das heißt, dass die für ein Event vorliegenden Automations-Events zusammen mit dem Event verschoben werden und nicht auf ihrer ursprünglichen Position bleiben. Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (Bearbeitungsoptionen-Seite) eingeschaltet werden.

## Events unter Positionszeiger automatisch auswählen

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden alle Events auf den ausgewählten Spuren, über die der Positionszeiger fährt, automatisch ausgewählt. Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (Bearbeitungsoptionen-Seite) eingeschaltet werden.

## Ausgewählte Spur vergrößern

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die im Projekt-Fenster ausgewählten Spuren automatisch größer angezeigt. Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (Bearbeitungsoptionen-Projekt & Mixer) eingeschaltet werden.

## Zoom

Im Zoom-Untermenü sind die folgenden Optionen verfügbar:

Option	Beschreibung
Vergrößern	Vergrößert die Darstellung um einen Schritt, wobei der um den Positionszeiger liegende Bereich angezeigt wird.
Verkleinern	Verkleinert die Darstellung um einen Schritt, wobei der um den Positionszeiger liegende Bereich angezeigt wird.
Ganzes Fenster	Verkleinert die Darstellung, so dass das gesamte Projekt auf den Bildschirm passt. »Das gesamte Projekt« bezieht sich auf den Bereich, der am Projektbeginn anfängt und dessen Ende von der Längeneinstellung im Projekteinstellungen-Dialog abhängt.
Ganze Auswahl	Vergrößert auf horizontaler und vertikaler Ebene, so dass die aktuelle Auswahl den ganzen Bildschirm ausfüllt.
Auswahl vergrößern (horiz.)	Die Darstellung wird horizontal so weit vergrößert, dass der aktuelle Auswahlbereich den gesamten Bildschirm ausfüllt.
Ganzes Event	Diese Option ist nur im Sample-Editor verfügbar.
Vertikal vergrößern	Vergrößert die Darstellung auf vertikaler Ebene um einen Schritt.
Vertikal verkleinern	Verkleinert die Darstellung auf vertikaler Ebene um einen Schritt.
Spuren vergrößern	Vergrößert die Darstellung der ausgewählten Spuren vertikal um einen Schritt.
Spuren verkleinern	Verkleinert die Darstellung der ausgewählten Spuren vertikal um einen Schritt.
Ausgewählte Spuren vergrößern	Vergrößert die Darstellung der ausgewählten Spuren vertikal, wobei die Höhe aller anderen Spuren minimiert wird.
Zoom rückgängig machen/wiederholen	Mit dem Befehl »Zoom rückgängig machen« können Sie die zuletzt vorgenommene Zoom-Einstellung rückgängig machen und mit dem Wiederholen-Befehl können Sie die letzte Aktion wiederherstellen. Wie viele Rückgängig- und Wiederholen-Vorgänge vorgenommen werden können, wird über die entsprechende Option für die »reguläre« Rückgängig-Funktion im Programmeinstellungen-Dialog (Allgemeines-Seite) festgelegt.

# Projekt-Menü

## Spur hinzufügen

Wählen Sie aus dem Untermenü eine Spurart aus, um eine Spur dieser Art zum Projekt hinzuzufügen. Der Befehl »Spur-Preset verwenden...« öffnet einen Dialog, in dem Sie nach Spur- oder VST-Presets suchen können.

## Spuren duplizieren

Dieser Befehl erzeugt eine Kopie der ausgewählten Spur.

## Ausgewählte Spuren entfernen

Dieser Befehl entfernt alle ausgewählten Spuren sowie die dazugehörigen Parts oder Events aus dem Projekt-Fenster.

## Nicht genutzte Spuren entfernen

Dieser Befehl löscht alle Spuren, die keine Events enthalten.

## Verwendete Automation aller Spuren anzeigen

Blendet die verwendeten Automationsspuren aller Spuren ein.

## Verwendete Automation aller Spuren ausblenden

Blendet alle geöffneten Automationsspuren aus.

## Pool

Dieser Befehl öffnet den Pool, in dem alle Clips (Audio und Video) des Projekts aufgeführt werden.

## Marker

Dieser Befehl öffnet das Markerfenster. Marker markieren bestimmte Positionen im Projekt, um die Navigation zu erleichtern.

## Tempospur

Dieser Befehl öffnet den Tempospur-Editor. Wenn Sie mit tempobasierten Spuren arbeiten, können Sie das Tempo über die Tempospur steuern (schalten Sie dazu den Tempo-Schalter im Transportfeld ein). Die Tempospur kann auch Tempoänderungen enthalten.

## Tempo errechnen...

Dieser Befehl öffnet den Dialog »Tempo errechnen«. Damit können Sie das Tempo von aufgenommenem Audio- oder MIDI-Material berechnen.

## Timecode am Positionszeiger einstellen...

Mit dieser Option verschieben Sie die Startposition des Projekts an den Positionszeiger. Wenn Sie Cubase mit externen Geräten synchronisieren, bestimmt die Startposition, welcher Timecode-Frame auf dem externen Gerät mit dem Beginn des Projekts übereinstimmt.

Diese Einstellung können Sie auch im Projekteinstellungs-Dialog vornehmen. Wenn Sie jedoch wissen, dass eine bestimmte Position in Ihrem Projekt mit einer bestimmten Timecode-Position auf dem externen Gerät übereinstimmt, ist es günstiger, den Menübefehl zu verwenden. Setzen Sie den Positionszeiger an die gewünschte Position, wählen Sie »Timecode am Positionszeiger einstellen« und legen Sie im angezeigten Dialog die entsprechende Timecode-Position fest. Die Startposition wird entsprechend angepasst.

## Notizen

Dieser Befehl öffnet einen Text-Editor.

## Projekteinstellungen...

Dieser Befehl öffnet den Projekteinstellungen-Dialog, in dem Sie Einstellungen für ein Projekt vornehmen können. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

## Auto-Fade-Einstellungen...

Dieser Befehl öffnet den Dialog »Auto-Fades«, in dem Sie eine Reihe von Optionen zu Fades einstellen können. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

# Audio-Menü

## Ausführen

Sie wenden Effekte auf Audiodaten an, indem Sie Material auswählen und die gewünschte Funktion aus dem Effekte-Untermenü auswählen. Informationen über die Funktionen und Parameter der verschiedenen Dialoge erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

Option	Beschreibung
Hüllkurve	Mit dieser Option können Sie eine Lautstärke-Hüllkurve auf das ausgewählte Audiomaterial anwenden.
Fade-In/ Fade-Out	Mit diesen Optionen können Sie Fade-Ins und Fade-Outs erstellen.
Gain	Mit dieser Option können Sie die Verstärkung (Pegel) des ausgewählten Audiomaterials einstellen.
Mit Zwischenablage mischen	Mit dieser Option können Sie die Audiodaten in der Zwischenablage mit dem Audiomaterial mischen, das Sie für die Bearbeitung ausgewählt haben. Der Vorgang beginnt am Anfang des ausgewählten Bereichs. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie zuvor im Sample-Editor einen Audibereich ausgeschnitten oder kopiert haben.
Noise-Gate	Mit dieser Option können Sie das Audiomaterial auf Bereiche überprüfen, deren Pegel unter einem bestimmten Schwellenwert liegt und diese durch Stille ersetzen.
Normalisieren	Mit dieser Option können Sie den maximalen Pegel des Audiomaterials einstellen. Das ausgewählte Audiomaterial wird analysiert, um den derzeit höchsten Pegel zu finden. Dieser wird vom angegebenen Maximalpegel subtrahiert und die Verstärkung des Audiomaterials wird um den resultierenden Wert angehoben. (Wenn der Wert des angegebenen Maximalpegels unterhalb des derzeitigen Maximalpegels liegt, wird die Verstärkung zurückgenommen.) Die Normalisieren-Funktion wird meist verwendet, um den Pegel von Audiomaterial anzuheben, das mit einem zu niedrigen Eingangspegel aufgenommen wurde.
Phase umkehren	Mit dieser Option können Sie die Phase des ausgewählten Audiomaterials umkehren, d.h., die Wellenform wird einfach umgedreht.
DC-Offset entfernen	Diese Option entfernt DC-Offsets im ausgewählten Audibereich. Ein DC-Offset tritt auf, wenn ein Signal eine zu große DC-Komponente (Gleichstromkomponente) enthält. Dies wird meist dadurch sichtbar, dass das Signal visuell nicht um die »Nullpegelachse« zentriert ist. Ein DC-Offset beeinflusst das Audiomaterial nicht hörbar, es beeinträchtigt jedoch das Auffinden von Nulldurchgängen sowie einige Bearbeitungsfunktionen. Daher sollten Sie DC-Offsets entfernen. Wenden Sie diese Funktion immer auf den gesamten Audio-Clip an, da ein DC-Offset normalerweise in der gesamten Aufnahme vorhanden ist.

Option	Beschreibung
Resample	Mit dieser Funktion können Sie Länge, Tempo und Tonhöhe eines Events ändern, indem Sie eine höhere bzw. eine niedrigere Samplerate für das Event einstellen.
Umkehren	Mit dieser Funktion können Sie den ausgewählten Audibereich umkehren, so als würden Sie ein Band auf einem Spulentonbandgerät rückwärts wiedergeben.
Stille	Mit dieser Option ersetzen Sie den Auswahlbereich durch Stille.
Stereo-Modifikation	Diese Funktion kann nur auf ausgewählte Bereiche in Stereodateien angewendet werden. Mit dieser Funktion können Sie den linken und den rechten Kanal auf verschiedene Weise bearbeiten.
Time-Stretch	Mit dieser Option verändern Sie die Länge und das Tempo des ausgewählten Audibereichs, ohne dabei die Tonhöhe zu beeinflussen.

## Spektralanalyse

Diese Funktion analysiert das ausgewählte Audiomaterial, berechnet das durchschnittliche »Spektrum« (die Verteilung der Pegel im gesamten Frequenzbereich) und zeigt es in einem Koordinatensystem mit zwei Achsen an. Dabei werden auf der x-Achse die Frequenz und auf der y-Achse der Pegel dargestellt.

## Statistik

Mit dieser Option können Sie eine Analyse des ausgewählten Audiomaterials (Events, Clips oder Auswahlbereiche) durchführen. Das Ergebnis wird in einem eigenen Fenster angezeigt. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

## Hitpoints

Die Optionen dieses Untermenüs beziehen sich auf die Hitpoint-Funktionen von Cubase. Dabei werden die Attack-Phasen von Transienten gesucht und an den Fundstellen werden Marker, die sogenannten »Hitpoints«, gesetzt. Sobald alle Hitpoints richtig gesetzt sind, können Sie die Datei in kleinere Teile zerlegen, was z.B. Tempoänderungen ohne gleichzeitige Änderung der Tonhöhe ermöglicht.

Das Untermenü enthält die folgenden Optionen:

Option	Beschreibung
Hitpoints berechnen	Wenn der Sample-Editor geöffnet ist, können Sie mit dieser Option Hitpoints berechnen.
Audio-Slices aus Hitpoints erstellen	Diese Option zerteilt das Event in Slices und passt das Loop-Tempo an das aktuelle Projekttempo an.

Option	Beschreibung
Marker aus Hitpoints erzeugen	Diese Option setzt auf der Markerspur an den Hitpoint-Positionen Marker.
Audio-Events an Hitpoints teilen	Diese Option verwendet die Hitpoints zum Aufteilen des Events in mehrere kleinere Events.
Hitpoints entfernen	Diese Option entfernt alle Hitpoints.

## Erweitert

Das Untermenü enthält folgende Optionen:

Option	Beschreibung
Stille suchen	Mit dieser Option können Sie stille Passagen in einem Event finden und das Event entweder teilen, wobei die gefundenen stillen Bereiche entfernt werden, oder aus den nicht stillen Bereichen Regionen erzeugen.
Event oder Auswahl als Region	Damit diese Funktion zur Verfügung steht, müssen Sie entweder ein oder mehrere Audio-Events ausgewählt oder einen Auswahlbereich festgelegt haben, der ein oder mehrere Events umschließt. Wenn Sie diese Option wählen, wird im entsprechenden Clip nach folgenden Regeln eine Region erstellt: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wenn es keinen Auswahlbereich oder keine Hitpoints gibt, werden Anfang und Ende der Region durch die Anfangs- und Endposition des Events innerhalb des Clips festgelegt.</li> <li>▪ Wenn es einen Auswahlbereich gibt, wird dieser verwendet.</li> <li>▪ Wenn es Hitpoints im Event gibt, werden zwischen den Hitpoints Regionen erstellt.</li> </ul>
Events aus Regionen	Diese Option ist verfügbar, wenn ein Audio-Event ausgewählt wurde, dessen Clip Regionen innerhalb des ausgewählten Audio-Events enthält. Diese Option entfernt das ursprüngliche Event und ersetzt es durch neue Events, deren Größe und Position denen der Regionen entsprechen.
Tempo aus Event entnehmen	Dieser Befehl passt das Projekttempo an das Tempo der bearbeiteten Loop an.
Definition aus Tempospur übernehmen...	Dieser Befehl öffnet den Dialog »Definition aus Tempospur übernehmen«, mit dem Sie die Tempoinformationen aus der Tempospur in den ausgewählten Audio-Clips speichern können.
Lücken schließen (Time-Stretch)	Es wird Time-Stretch angewendet, um die Lücken zwischen den Slices eines Audio-Events zu schließen. Diese Funktion ist sinnvoll, wenn das Projekttempo niedriger ist als das Tempo der Loop.
Lücken schließen (Crossfade)	Schließt die Lücken zwischen den Slices eines Audio-Events und erzeugt Crossfades.

Option	Beschreibung
An Projekttempo anpassen	Es wird Time-Stretch angewendet, um die ausgewählten Events an das Projekttempo anzupassen. Sie können diese Funktion nur verwenden, wenn Hitpoints für das Event berechnet wurden.
Keine Event-Überlappungen	Diese Funktion ist sinnvoll, wenn Sie Audiomaterial im Cycle-Aufnahmemodus aufgenommen haben. Wenn Sie die Takes bearbeitet haben (z.B. um einen »perfekten Take« zu erstellen), können Sie mit dem Befehl »Keine Event-Überlappungen« alle Überlappungen entfernen.

## Events in Part umwandeln

Dieser Befehl erzeugt einen Part aus ausgewählten Events.

## Parts auflösen

Dieser Befehl löst einen ausgewählten Audio-Part auf, d.h., im Part enthaltene Events werden zu eigenständigen Objekten auf der Spur.

## Rasterpunkt zum Positionszeiger (nur Cubase Elements)

Mit diesem Befehl können Sie den Rasterpunkt eines Events an die derzeitige Position des Positionszeigers setzen.

## Auswahl als Datei

Mit diesem Befehl können Sie aus einem ausgewählten Bereich einen neuen Clip oder eine neue Audiodatei erzeugen.

## Auswahl im Pool finden

Wenn Sie Events im Projekt-Fenster auswählen und im Audio-Menü diese Option wählen, wird das Pool-Fenster geöffnet. Die Clips der ausgewählten Events werden im Pool hervorgehoben.

## Ursprungszeit setzen (nur Cubase Elements)

Im Pool-Fenster wird in der Ursprungszeit-Spalte die Position im Projekt angezeigt, an der ein Clip ursprünglich aufgenommen wurde. Da die Ursprungszeit als Ausgangswert für die Option »In das Projekt einfügen« (und andere Funk-

tionen) verwendet werden kann, können Sie diesen Wert ändern. Wählen Sie den entsprechenden Clip im Pool aus, stellen Sie den Positionszeiger an die gewünschte Position und wählen Sie »Ursprungszeit setzen«.

## **Crossfade**

Mit dieser Funktion können Sie zwischen zwei ausgewählten, aufeinander folgenden Audio-Events ein Crossfade erzeugen.

- Wenn sich die zwei Events überlappen, wird das Crossfade auf den Überlappungsbereich angewendet.
- Wenn sich nicht die Events, sondern nur die entsprechenden Audio-Clips überlappen, wird die Größe der Events entsprechend angepasst und das Crossfade auf den entstandenen Überlappungsbereich angewendet.

## **Fades entfernen**

Mit diesem Befehl entfernen Sie alle Fades oder Crossfades aus dem ausgewählten Event.

## **Fade-Editoren öffnen**

Dieser Befehl öffnet den Fade-Dialog für das ausgewählte Event. Wenn das Event sowohl Fade-In- als auch Fade-Out-Kurven aufweist, werden zwei Dialoge angezeigt.

## **Fade-Längen wie Auswahlbereich**

Mit dieser Option können Sie die Länge eines Fades an die Länge eines Auswahlbereichs anpassen.

## **Audioprozesse festsetzen...**

Mit dieser Option können Sie Bearbeitungen und Effekte für einen Clip dauerhaft anwenden.

# **MIDI-Menü**

## **Key-Editor öffnen**

Mit diesem Befehl können Sie den Key-Editor für die ausgewählten MIDI-Parts oder -Spuren öffnen. Der Key-Editor verfügt über eine Klaviatur und ein Raster, in dem die Noten als Kästchen angezeigt werden.

## **Notation**

Dieser Befehl öffnet ein Untermenü, über das Sie den Noten-Editor öffnen und auf die Funktionen für den Noten-Editor zugreifen können. Im Noten-Editor werden MIDI-Noten als Partitur dargestellt.

## **Schlagzeug-Editor öffnen**

Dieser Befehl öffnet den Schlagzeug-Editor, der für die Bearbeitung von Schlagzeug- und Percussion-Spuren entwickelt wurde.

## **Transpositionseinstellungen...**

Dieser Befehl öffnet den Transpositionseinstellungen-Dialog, in dem Sie Einstellungen für das Transponieren ausgewählter Noten vornehmen können.

## **MIDI in Loop mischen...**

Diese Funktion fasst alle nicht stummgeschalteten MIDI-Events auf allen nicht stummgeschalteten Spuren in einem neuen MIDI-Part zusammen und wendet MIDI-Parameter und Effekte an. Der neue MIDI-Part beinhaltet alle bei der Wiedergabe zu hörenden Events und wird auf der ausgewählten Spur zwischen den Locatoren platziert.

## **MIDI-Parameter festsetzen**

Diese Funktion wendet alle MIDI-Parameter dauerhaft auf die ausgewählte Spur an (im Gegensatz zu »MIDI in Loop mischen«).

## Parts auflösen

Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie MIDI-Events nach Kanälen oder Tonhöhe aufteilen können:

- Wenn Sie mit MIDI-Parts (mit der Kanaleinstellung »Alle«) arbeiten, die Events auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen beinhalten, schalten Sie die Option »Nach Kanälen trennen« ein.

- Wenn Sie MIDI-Events nach ihrer Tonhöhe verteilen möchten, schalten Sie die Option »Nach Tonhöhen trennen« ein.

Ein typisches Beispiel hierfür sind Schlagzeug- und Percussion-Spuren, bei denen jede Tonhöhe einem anderen Schlagzeugklang entspricht.

Im Dialog finden Sie außerdem die Option »Optimierte Anzeige«. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden stille (leere) Bereiche aus den neuen Parts automatisch entfernt.

## A-Noten-Umwandlung

Diese Funktion (die nur verfügbar ist, wenn Sie der MIDI-Spur eine Drum-Map zugewiesen haben) analysiert alle ausgewählten MIDI-Parts und stellt die Tonhöhe jeder Note entsprechend ihrer A-Note ein. Auf diese Weise können Sie die Spur in eine »normale Spur« (ohne Drum-Map) umwandeln, auf der die Noten trotzdem den richtigen Schlagzeugklang wiedergeben.

## Loop wiederholen

Dieser Befehl ist nur dann verfügbar, wenn in einem MIDI-Editor eine Spur-Loop eingerichtet wurde. Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden die Events in der Loop bis zum Ende des Parts wiederholt. Events des selben Parts, die auf den Loop-Bereich folgen, werden durch die Events in der Loop ersetzt.

## Funktionen

Option	Beschreibung
Legato	Dieser Befehl verlängert die ausgewählten Noten bis zum Anfang der jeweils nächsten Note. Im Programm-einstellungen-Dialog unter »Bearbeitungsoptionen-MIDI« können Sie unter »Überlappung bei Legato« den gewünschten Abstand zwischen den Noten bzw. die Größe des Überlappungsbereichs festlegen.
Feste Längen	Dieser Befehl stellt alle ausgewählten Noten auf die Länge ein, die im Längenquantisierung-Einblendmenü des Editors festgelegt ist.

Option	Beschreibung
Pedal zu Notenlängen	Mit dieser Option können Sie nach Haltepedal-Events (»Sustain Pedal On/Off«, d.h. »gehalten« bzw. »losge-lassen«) suchen. Die Länge der entsprechenden Noten wird an die Haltepedal-Off-Events angepasst und die On/Off-Events werden anschließend entfernt.
Überlappungen löschen (Mono)	Mit dieser Option können Sie sicherstellen, dass es zwi-schen Noten derselben Tonhöhe keine Überlappungen gibt (d.h., dass eine Note nicht beginnen kann, bevor die andere beendet ist). Überlappende Noten können bei einigen MIDI-Instrumenten zu Problemen führen (da ein Note-On- vor einem Note-Off-Befehl gesendet wird). Sie können solche Probleme mit Hilfe dieses Befehls automatisch beheben.
Überlappungen löschen (Poly)	Diese Funktion kürzt Noten ggf., so dass keine Note be-ginnt, bevor eine andere endet. Dies geschieht unab-hängig von der Tonhöhe der Noten.
Anschlag-stärke...	Dieser Befehl öffnet einen Dialog, mit dem Sie die An-schlagstärke von Noten beeinflussen können.
Feste Anschlagstärke	Dieser Befehl ändert die Anschlagstärke aller ausge-wählten Noten auf den Wert, der in den MIDI-Editoren im Einblendmenü »Anschl. neu« eingestellt ist.
Doppelte Noten löschen	Mit dieser Option entfernen Sie doppelte Noten, d.h. Noten derselben Tonhöhe an exakt derselben Position. Doppelte Noten können beim Aufnehmen im Cycle-Mo-dus, nach dem Quantisieren usw. auftreten. Die Funk-tion wirkt sich immer auf ganze MIDI-Parts aus.
Noten löschen...	Mit diesem Befehl können Sie sehr kurze oder leise No-ten löschen. Dies ist nützlich, wenn Sie nach der Auf-nahme versehentlich aufgenommene Noten automatisch löschen möchten. Der Befehl »Noten löschen...« öffnet einen Dialog, in dem Sie die Parameter für diese Funk-tion festlegen können.
Controller-Daten löschen	Mit dieser Option löschen Sie alle Controller-Events aus den ausgewählten MIDI-Parts. Diese Funktion wird immer auf ganze MIDI-Parts angewendet.
Kontinuierliche Controller-Daten löschen	Mit dieser Option löschen Sie alle kontinuierlichen MIDI-Controller-Events aus den ausgewählten MIDI-Parts. Events mit Ein/Aus-Werten, wie z.B. Haltepedal-Events, werden nicht gelöscht. Diese Funktion wird im-mer auf ganze MIDI-Parts angewendet.
Polyphonie begrenzen...	Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie festlegen können, wie viele Stimmen (für die ausgewählten Noten und Parts) verwendet werden. Sie können damit sicher-stellen, dass auch bei Verwendung eines Instruments mit nur wenigen verfügbaren Stimmen alle Noten ge-spielt werden. In einem solchen Fall werden Noten ggf. gekürzt, so dass sie enden, bevor die nächste Note beginnt.
Daten ausdünnen	Dieser Befehl verringert die Menge der MIDI-Daten. Verwenden Sie diesen Befehl, um bei Verwenden von Controller-Kurven mit sehr vielen Daten die Belastung Ihrer MIDI-Geräte zu verringern.

Option	Beschreibung
MIDI-Automationsdaten extrahieren	Mit dieser Option können Sie kontinuierliche Controller-Daten eines MIDI-Parts in Automationsdaten für die MIDI-Spur umwandeln.
Umkehren	Dieser Befehl kehrt die Reihenfolge der ausgewählten Events (bzw. aller Events in den ausgewählten Parts) um, so dass die Musik rückwärts wiedergegeben wird. Beachten Sie, dass dieser Effekt nicht dem entspricht, was Sie beim Umkehren einer Audioaufnahme hören. Die einzelnen Noten werden weiterhin wie gewohnt mit dem MIDI-Instrument wiedergegeben – es ändert sich nur die Wiedergabereihenfolge.

## Logical-Presets

Dieses Untermenü enthält mehrere Presets, mit denen Sie gezielt nach bestimmten MIDI-Daten suchen und diese ersetzen können.

## Drum-Map-Einstellungen...

In diesem Dialog können Sie Drum-Maps laden, erzeugen, bearbeiten und speichern. Wenn Sie links einen Eintrag aus der Liste der geladenen Drum-Maps auswählen, werden rechts die Klänge und Einstellungen dieser Drum-Map angezeigt.

## Anschlagstärke neu...

Alle MIDI-Editoren verfügen über ein Einblendmenü, in dem Sie für die Eingabe von neuen Noten zwischen fünf voreingestellten Anschlagstärkewerten wählen können. Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie einstellen können, welche Anschlagstärkewerte im Menü verfügbar sind.

## Zurücksetzen

Mit diesem Befehl werden auf allen MIDI-Kanälen MIDI-Befehle zurückgesetzt und Note-Off-Befehle gesendet. Wählen Sie diese Option, wenn hängende Noten oder andere Probleme auftreten.

# Medien-Menü

## Pool-Fenster öffnen

Dieser Befehl öffnet den Pool.

## MediaBay

Dieser Befehl öffnet die MediaBay.

## Loop-Browser

Dieser Befehl öffnet den Loop-Browser.

## Sound-Browser

Dieser Befehl öffnet den Sound-Browser.

## Medium importieren...

Dieser Befehl öffnet den Dialog »Medium importieren«, über den Sie Dateien direkt in den Pool importieren können.

## Audio-CD importieren...

Dieser Befehl öffnet einen Dialog, über den Sie Audiomaterial von einer Audio-CD importieren können.

## Nicht gefundene Dateien suchen...

Mit diesem Befehl öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie nach nicht gefundenen Dateien suchen können.

Sie haben die Möglichkeit, die Dateien automatisch suchen zu lassen (»Suchen«), selbst nach ihnen zu suchen (»Zeigen«) oder einen Ordner anzugeben (»Ordner«), in dem das Programm suchen soll.

## Nicht gefundene Dateien entfernen

Wenn im Pool auf Dateien verwiesen wird, die Sie nicht finden oder nicht wiederherstellen können, sollten Sie diese entfernen:

Wählen Sie diese Option, um alle nicht gefundenen Dateien aus dem Pool zu entfernen (die entsprechenden Events im Projekt-Fenster werden ebenfalls entfernt).

## Rekonstruieren

Wenn eine fehlende Datei nicht gefunden werden kann (z.B. weil Sie sie versehentlich von der Festplatte gelöscht haben) wird dies normalerweise durch ein Fragezeichen in der Status-Spalte des Pools angezeigt. Wenn es sich dabei um eine Edit-Datei handelt (eine im Edits-Unterordner des Projektordners gespeicherte Datei, die bei der Audiobearbeitung entstanden ist), kann das Programm u.U. die Bearbeitungsschritte erneut auf die ursprüngliche Datei anwenden und die Edit-Datei wiederherstellen.

## Dateien konvertieren...

Dieser Befehl öffnet den Konvertierungsoptionen-Dialog. Sie können mit den Einblendmenüs festlegen, welche Eigenschaften der Audiodateien geändert bzw. beibehalten werden.

## Dateien an Projekteinstellungen anpassen...

Mit diesem Befehl können Sie alle ausgewählten Dateien, deren Eigenschaften nicht mit den Projekteinstellungen übereinstimmen, an die Projektvorgaben anpassen.

## Audio aus Videodatei extrahieren

Dieser Befehl extrahiert Audiomaterial aus einer Videodatei auf Ihrer Festplatte. Ein neuer Clip wird im Aufnahmeordner im Pool eingefügt. Dieser Clip hat denselben Namen wie die dazugehörige Videodatei und die Samplerate und das Dateiformat, die im Projekt verwendet werden.

## Thumbnail-Cache-Datei generieren

Dieser Befehl erzeugt für eine Videodatei eine Thumbnail-Cache-Datei, die im Fall hoher Prozessorlast zur Anzeige in der Spur verwendet wird.

## Neuer Ordner

Dieser Befehl erstellt einen neuen Audio- oder Video-Unterordner.

## Papierkorb leeren

Bevor Sie eine Datei von der Festplatte löschen können, müssen Sie sie in den Papierkorb verschieben. Clips im Papierkorb können mit diesem Befehl endgültig gelöscht werden.

## Unbenutzte Medien entfernen

Diese Funktion sucht nach Clips im Pool, die im Projekt nicht verwendet werden. Sie können diese Clips entweder in den Papierkorb verschieben, um sie endgültig löschen zu können, oder aus dem Pool entfernen.

## Archivierung vorbereiten...

Mit diesem Befehl können Sie die Archivierung eines Projekts vorbereiten. Wenn Sie diese Option wählen, wird überprüft, ob sich alle Clips des Projekts im gleichen Ordner befinden.

## Aufnahmeordner im Pool setzen

Mit diesem Befehl können Sie einen neuen Pool-Aufnahmeordner festlegen. Wählen Sie zunächst den Ordner aus und anschließend diesen Befehl.

## Datei minimieren

Dieser Befehl passt die Größe der Audiodateien an die Größe der Clips an, auf die im Projekt verwiesen wird. Anschließend enthalten die Dateien nur noch die Audiodaten, die im Projekt tatsächlich verwendet werden. Wenn Ihre Audiodateien mehr Daten enthalten als im Projekt verwendet werden, können Sie mit dieser Option die Größe des Projekts u.U. erheblich verringern.

## Neue Version

Mit diesem Befehl können Sie eine neue Version eines ausgewählten Clips erstellen. Die neue Clip-Version wird im Pool in demselben Ordner und mit demselben Namen wie das Original gespeichert, wobei dem Namen aber noch eine »Versionsnummer« hinzugefügt ist. Die Nummer der ersten neuen Version ist »2« usw.

⇒ Wenn Sie einen Clip kopieren, verweist der neue Clip immer noch auf dieselbe Datei auf der Festplatte, es wird also keine neue Datei erzeugt.

## In das Projekt einfügen

Mit dieser Option können Sie im Pool ausgewählte Clips in das Projekt einfügen (am Positionszeiger, am linken Locator oder zur Ursprungszeit).



## Medien im Projekt auswählen

Mit dieser Funktion können Sie herausfinden, welche Events im Projekt bestimmten Clips im Pool entsprechen. Wählen Sie den Clip im Pool aus und wählen Sie »Medien im Projekt auswählen«. Die entsprechenden Events werden im Projekt-Fenster ausgewählt.

## Medien suchen...

Mit dieser Option können Sie nach Clips oder Regionen im Pool suchen. Im angezeigten Dialog können Sie verschiedene Suchkriterien definieren.

## Transport-Menü

### Transportfeld

Dieser Befehl öffnet das Transportfeld.

### Locatoren zur Auswahl setzen

Dieser Befehl setzt die Locatoren an den Anfang und das Ende der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs.

### Zum Anfang der Auswahl positionieren

Dieser Befehl verschiebt den Positionszeiger an den Anfang der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs.

### Zum Ende der Auswahl positionieren

Dieser Befehl verschiebt den Positionszeiger an das Ende der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs.

### Zum nächsten/vorigen Marker positionieren

Dieser Befehl verschiebt den Positionszeiger an den nächsten/vorherigen Marker.

### Zum nächsten/vorherigen Hitpoint springen

Dieser Befehl verschiebt den Positionszeiger an die nächste/vorherige Hitpoint-Position.

### Zum nächsten/vorigen Event positionieren

Dieser Befehl verschiebt den Positionszeiger an den Anfang bzw. das Ende des nächsten/vorherigen Events auf der ausgewählten Spur.

## Postroll ab Auswahlanfang/Auswahlende

Die Wiedergabe wird ab dem Anfang bzw. dem Ende des aktuellen Auswahlbereichs gestartet und nach Ablauf der im Postroll-Feld festgelegten Zeit angehalten.

## Preroll bis Auswahlanfang/Auswahlende

Der Positionszeiger wird an eine Position einige Sekunden vor dem Anfang/dem Ende des Auswahlbereichs verschoben. Sie können die Wiedergabestartposition im Preroll-Feld des Transportfelds festlegen.

## Wiedergabe ab Beginn/Ende der Auswahl

Der Positionszeiger wird an den Anfang/das Ende des Auswahlbereichs verschoben und die Wiedergabe wird gestartet.

## Wiedergabe bis zum Beginn/Ende der Auswahl

Die Wiedergabe wird zwei Sekunden vor dem aktuellen Beginn/Ende des Auswahlbereichs gestartet und am Anfangs-/Endpunkt des Auswahlbereichs angehalten.

## Wiedergabe bis zum nächsten Marker

Die Wiedergabe wird am Positionszeiger gestartet und am nächsten Marker beendet.

## Auswahlbereich wiedergeben

Nur der aktuelle Auswahlbereich wird wiedergegeben.

## Auswahl geloopt wiedergeben

Die Wiedergabe wird vom Anfang des Auswahlbereichs aus gestartet und immer wieder neu gestartet, wenn das Ende des Auswahlbereichs erreicht ist.

## Preroll verwenden

Wenn diese Option eingeschaltet ist und Sie in Cubase die Wiedergabe oder die Aufnahme starten, wird der Positionszeiger vorher ein wenig nach links verschoben.

## Postroll verwenden

Wenn diese Option eingeschaltet ist, gibt Cubase nach einem automatischen Punch-Out noch einen kurzen Bereich wieder.

## Aufnahmestart ab linkem Locator

Wenn diese Option eingeschaltet ist, springt der Positionszeiger zu Beginn der Aufnahme zum linken Locator. Wenn diese Option nicht eingeschaltet ist, beginnt die Aufnahme am Positionszeiger.

## Metronomeinstellungen...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie Einstellungen für das Metronom vornehmen können.

## Metronom ein/aus

Mit diesem Befehl schalten Sie das Metronom ein oder aus.

## Vorzähler ein/aus

Mit diesem Befehl schalten Sie den Vorzähler ein. Dieser ist hörbar, wenn Sie die Aufnahme aus dem Stop-Modus heraus starten und das Metronom eingeschaltet ist. Sie können den Vorzähler auch über das Transportfeld einschalten. Die Anzahl der Takte für den Vorzähler geben Sie im Metronomeinstellungen-Dialog ein.

## Projekt-Synchronisationseinstellungen...

Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie Einstellungen für die Synchronisation vornehmen können.

## Externe Synchronisation aktivieren

Mit diesem Befehl schalten Sie die Synchronisation ein oder aus.

## Rückwirkende Aufnahme

Mit diesem Menübefehl aktivieren Sie die rückwirkende MIDI-Aufnahme. Wenn im Programmeinstellungen-Dialog (unter »Aufnahme-MIDI«) die Option »Rückwirkende Aufnahme« eingeschaltet ist und sich eine MIDI-Spur im Aufnahmemodus befindet, werden alle Noten, die Sie im Stop-Modus oder während der Wiedergabe spielen, im Puffer gespeichert. Wenn Sie anschließend den Befehl »Rückwirkende Aufnahme« wählen, werden die gespielten MIDI-Noten (d.h. der Inhalt des Puffers) in einem MIDI-

Part auf der MIDI-Spur im Aufnahmemodus gespeichert. Der MIDI-Part wird an der Position eingefügt, an der sich der Positionszeiger befand, als Sie die ersten Noten gespielt haben.

## Geräte-Menü

### MIDI-Geräte-Verwaltung

Mit der MIDI-Geräte-Verwaltung können Sie MIDI-Geräte installieren. Dabei können Sie entweder vorkonfigurierte Geräte aus einer Liste auswählen oder eine eigene Gerätekonfiguration definieren.

### Mixer

Mit diesem Befehl öffnen Sie den Mixer. Der Mixer enthält Kanalzüge für alle Audio-, MIDI-, Effektkanal- und Gruppenspuren des Projekts sowie für alle Ausgangsbusse, die im Projekt verwendeten VST-Instrumente und Rewire-Kanäle (nicht in Cubase LE).

### PlugIn-Informationen

Im Fenster »PlugIn-Informationen« werden die installierten VST-PlugIns sowie Informationen zu jedem PlugIn angezeigt.

### Max. Aufnahmezeit

Mit diesem Befehl öffnen Sie ein separates Fenster, in dem die verbleibende Aufnahmezeit angezeigt wird. Anhand dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viel Aufnahmezeit abhängig von den Projekteinstellungen und dem verfügbaren Speicherplatz verbleibt.

### Zeitanzeige (nur Cubase Elements)

Mit diesem Befehl öffnen Sie ein separates Fenster für die Zeitanzeige. Dabei handelt es sich um eine größere Version der Zeitanzeige im Transportfeld, in der die Position des Positionszeigers im ausgewählten Format für die primäre Zeitanzeige angezeigt wird.

## VST-Verbindungen

Dieser Befehl öffnet das Fenster »VST-Verbindungen«. Hier können Sie die Eingangs- und Ausgangsbusse einrichten, um das Audiomaterial zwischen Ihrer Audio-Hardware und Cubase weiterzuleiten. Dabei stehen Ihnen Mono- und Stereo-Kanalkonfigurationen zur Verfügung.

## VST-Instrumente (nicht in Cubase LE)

Dieser Befehl öffnet das Fenster »VST-Instrumente«, in dem Sie VST-Instrumente hinzufügen können. Wenn Sie in diesem Fenster ein VST-Instrument ausgewählt haben, können Sie es im Einblendmenü für das Ausgangs-Routing einer MIDI-Spur auswählen.

## VST-Leistung

Dieser Befehl öffnet das Fenster »VST-Leistung«, in dem die derzeitige Prozessorauslastung und die Datenübertragungsrate der Festplatte angezeigt werden.

## Video-Player

Dieser Befehl öffnet das Video-Player-Fenster, in dem Sie Videodateien auf Ihrem Bildschirm ansehen können.

## Virtuelles Keyboard

Dieser Befehl öffnet das Transportfeld (falls ausgeblendet) und aktiviert das virtuelle Keyboard. Beachten Sie, dass die Standardtastaturbefehle blockiert sind, wenn das virtuelle Keyboard eingeschaltet ist.

## Liste anzeigen

Dieser Befehl öffnet eine Liste der derzeit im Geräte-Menü verfügbaren Geräte.

## Geräte konfigurieren...

Dieser Befehl öffnet den Dialog »Geräte konfigurieren«, in dem Sie Fernbedienungsgeräte hinzufügen bzw. entfernen und verschiedene Einstellungen für die Audio- und MIDI-Bearbeitung vornehmen können (z.B. die Auswahl von ASIO-Treibern und MIDI-Anschlüssen).

## Fenster-Menü

### Minimieren

Dieser Befehl minimiert das aktive Fenster.

### Maximieren

Dieser Befehl maximiert das aktive Fenster.

### Alle schließen

Dieser Befehl schließt alle Fenster.

### Alle minimieren

Dieser Befehl minimiert alle Fenster.

### Alle wiederherstellen

Dieser Befehl stellt alle minimierten Fenster von Cubase wieder her.

### Fenster...

Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie globale Einstellungen für alle geöffneten Fenster vornehmen können.

### Die Liste der geöffneten Fenster

Wenn Sie in der Liste im unteren Teil des Fenster-Menüs ein Fenster auswählen, wird dieses Fenster in den Vordergrund gestellt.

## Hilfe-Menü

### Dokumentation (Adobe-PDF-Format)

⇒ Damit Sie diese Dokumente lesen können, muss eine Anwendung zum Anzeigen von PDFs auf Ihrem Computer installiert sein.

Option	Beschreibung
Schnelleinstieg	Dieser Befehl öffnet das Dokument »Schnelleinstieg« im PDF-Format.
Benutzerhandbuch	Dieser Befehl öffnet das Benutzerhandbuch im PDF-Format.
Fernbedienungsgeräte	Dieser Befehl öffnet ein PDF-Dokument, in dem das Einrichten und Verwenden der unterstützten MIDI-Fernbedienungsgeräte für die Arbeit mit Cubase beschrieben werden.

<b>Option</b>	<b>Beschreibung</b>
PlugIn-Referenz	Dieser Befehl öffnet ein PDF-Dokument, in dem die Funktionsweise und Parameter der mitgelieferten Audioeffekte und der VST-Instrumente beschrieben werden.
HALion Sonic SE	Dieser Befehl öffnet ein PDF-Dokument, in dem das VST-Instrument »HALion Sonic SE« beschrieben wird.
Menübeschreibungen	Dieser Befehl öffnet das vorliegende PDF-Dokument, in dem alle Menüpunkte des Programms kurz beschrieben werden.

## Steinberg im Internet

Sie können direkt vom Hilfe-Menü aus auf verschiedene Steinberg-Websites zugreifen. (Hierzu muss auf Ihrem Computer ein Browser installiert sein und Sie benötigen eine aktive Internetverbindung.)

## Registrierung

Dieser Befehl öffnet die Registrierungs-Webseite von Steinberg in Ihrem Standard-Webbrowser. Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.

## Credits und Copyrights

In diesem Untermenü werden Angaben zu externen Lizenzgebern sowie Copyright-Informationen angezeigt. Außerdem können Sie die Steinberg-Website aufrufen.

## Über Cubase...

⇒ Unter Mac OS X finden Sie diesen Menüpunkt im Cubase-Menü.

Dieser Befehl öffnet ein Fenster mit Informationen wie der Versionsnummer von Cubase.